

MODUL AJAR SENI RUPA SD KELAS 1

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
Penyusun : Instansi : SD Tahun Penyusunan : Tahun 2022 Jenjang Sekolah : SD Mata Pelajaran : Seni Rupa Fase / Kelas : A / 1 (Satu) Kegiatan 13: Lebih Jauh Tentang Garis : Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2x35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL
• Siswa mengamati aneka garis lurus dan lengkung dalam sebuah karya seni
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
• Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal; Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. • Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original; <i>Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.</i> • Bernalar Kritis : Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan; <i>Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni.</i>
D. SARAN DAN PRASARANA
• Lampu ruang kelas yang memadai • Ruang kelas yang cukup luas Sumber Belajar : • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas I Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati. Alat Bahan : • Kertas • Pensil dan alat pewarna
E. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik reguler/tipikal
F. MODEL PEMBELAJARAN
• Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan Platform daring.
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Mengalami • A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era. Menciptakan • C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan • C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya. Tujuan Pembelajaran Kegiatan 13 • Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lengkung, Kurva, Bergelombang, Spiral, Garis Rangka/Outline. • Siswa mengidentifikasi garis dan bidang dalam sebuah gambar/lukisan dan alam sekitar. • Siswa dapat menggunakan garis lengkung dan bidang atau garis lurus dan bidang dalam karyanya. • Siswa menciptakan karya menggunakan garis lengkung dan garis lurus.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
• Mereka diminta untuk mengembangkan sebuah garis menjadi bentuk yang mereka inginkan dan mereka dapat secara singkat menjelaskan bagaimana proses mereka mendapatkan gagasannya.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
• Jenis garis apakah yang paling kamu suka?

- Bagaimana segitiga/segi empat terbentuk? Bagaimana bentuk bunga ini terjadi?
- Apa bentuk awan yang kamu lihat?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Eksplorasi

- Siswa mencari contoh-contoh garis lurus dan lengkung di sekitar mereka.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan do'a doa bersama.
- Guru melakukan apersepsi dan motivasi serta menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik.

2. Kegiatan Inti

- Jelaskan bahwa dalam kegiatan kali ini, siswa diminta membuat dua buah gambar. Pada gambar pertama, siswa menggunakan banyak garis dan bidang lurus (tidak harus menggunakan penggaris). Pada gambar kedua, siswa menggunakan banyak garis dan bidang lengkung.
- Siswa dapat mengisi beberapa bidang yang terbentuk dengan pola tertentu.
- Peragakan bagaimana siswa sebaiknya menggunakan pewarna mereka dengan efisien dan aman. Mereka akan menggunakan pewarna tersebut untuk membuat garis kerangka (outline).
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Guru dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

3. Kegiatan Penutup

- Guru mengapresiasi seluruh pemaparan pengalaman aktivitas yang disampaikan oleh setiap peserta didik.
- Guru memberikan klarifikasi atas seluruh pendapat yang disampaikan oleh peserta didik.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran tentang aktivitas.
- Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa sebagai tanda berakhirnya pembelajaran.

Berpikir & Bekerja Artistik

Berbagi: Siswa yang menyukai garis lurus akan mempresentasikan karyanya bersama-sama, kemudian bergantian dengan siswa yang menyukai garis lengkung.

Pertanyaan esensial

- Jenis garis apakah yang paling kamu suka?
- Bagaimana segitiga/segi empat terbentuk? Bagaimana bentuk bunga ini terjadi?
- Apa bentuk awan yang kamu lihat?

F. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan antara lain:

1) Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orang tua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

2) Portofolio

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

3) Proyek

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa.

4) Demonstrasi

Siswa menunjukkan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

5) Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

6) Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

7) Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Siswa yang sudah selesai terlebih dahulu dapat mencoba membuat garis dengan menggunakan tangan yang bukan dominan untuk bekerja (misalnya, jika biasa menggunakan tangan kanan, maka dapat menggunakan tangan kiri). Apa yang dirasakan saat membuat garis dengan tangan yang bukan dominan?
- Selain kegiatan menggambar/melukis, siswa dapat menggunakan tali, lempung, plastisin atau batang tanaman rambat yang fleksibel agar bisa dibentuk menjadi garis lurus atau garis lengkung.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama :

Kelas :

Petunjuk!



Gambar 4.13.1 Garis Lengkung dan
Lurus Pada Payung

Sumber : Mary Givens - www.artproject.com



Gambar 4.13.2 Garis Lengkung Pada
Rumput Laut

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020



Gambar 4.13.3 Garis Lurus pada
Menara Listrik

Sumber : Dylan Hendricks - www.artproject.com



Gambar 4.13.4 Garis Lurus Diagonal

Denny Bachma - Angkasa Community School, 2020

Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas I Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

C. KARYA SENI YANG DAPAT DIJADIKAN REFERENSI VISUAL

- Karya Paul Klee, Family Walk, 1930
- Karya Joan Miró, Painting, 1933

D. GLOSARIUM

Merekadiminta untuk mengembangkan sebuah garis menjadi bentuk yang mereka inginkan dan mereka dapat secara singkat menjelaskan bagaimana proses mereka mendapatkan gagasannya.

E. DAFTAR PUSTAKA

Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition*. Massachusetts: DavisPublication Inc.
Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher's Edition*. Massachusetts: Davis PublicationInc.
Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. *Creative and Mental Growth*. New York:Macmillan.
Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. *Emphasis Art: A Qualitative Art Programfor Elementary and Middle Schools*. Michigan: Longman.

Wood, Chip. 1997. *Yardsticks: Children in the Classroom Ages 4-14*. USA: Northeast Foundation for Children.